

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TURNAMEN GAME TIM PADA
SISWA KELAS IV SDN 011
BENGKONG
BATAM**



OLEH

SULASTRI

NIM. 10918009384

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TURNA MENGAME TIM PADA
SISWA KELAS IV SDN 011
BENGKONG
BATAM**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

SULASTRI

NIM. 10918009384

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam*, yang ditulis oleh Sulastri NIM. 10918009384 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 13 Dzulqa'idah 1433 H
29 September 2012 M

Menyetujui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing

Sri Murhayati, M.Ag.

Theresia Lidia Nova, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam*, yang ditulis oleh Sulastri NIM. 10918009384 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 12 Dzulhijjah 1433 H/28 Oktober 2012 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 12 Dzulhijjah 1433 H
28 Oktober 2012 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd.
Penguji I

Sri Murhayati, M.Ag.
Penguji II

Zaitun, M.Ag.

Pangoloan Soleman Ritonga, S.Pd., M.Si.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.
NIP. 1970022219970320001

PENGHARGAAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam”* Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung untuk ikut turut menyelesaikan skripsi ini. Inspirasi, kerja keras dan perjuangan yang selama ini penulis lakukan tidak lepas dari dukungan banyak orang. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN SUSKA Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag. Ketua Program Studi pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau beserta staf.
4. Ibu Theresia Lidia Nova, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengetahuan serta bantuan selama penulis mengikuti perkuliahan pada program DMS di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.

6. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Subiran (Alm) dan Ibu Sutami, yang telah mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, yang karena mereka lah saya bisa mendapatkan kesempatan hingga saat ini
7. Edward, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 011 Bengkong yang telah mendukung dengan berbagai fasilitas dan kesempatan serta ide-ide dalam rangka pelaksanaan kegiatan PTK
8. Seluruh majelis guru di SDN 011 Bengkong Batam, Ibu Fadilah, M.Ag dan Ibu Machtar Yami, S.Pd. selaku observer yang tak pernah bosan-bosannya selalu mengingatkan saat penulis lupa dan memonitor jalannya kegiatan PTK ini
9. Rekan-rekan guru di MI Al-Mukarramah Batam yang memberi keluangan, memahami kegiatan penelitian dan menjadi inspirasi bagi penulis untuk juga menjadi sumber.
10. Untuk Suami Joko Perayetno dan kedua anak tercinta Irfan Cahyadi dan Farah Alifah Khairunnisa yang selalu mendukung segala aktifitas dalam rangka menyelesaikan karya tulis ini sehingga bisa menjadi seperti adanya saat ini
11. Terakhir kepada semua pihak yang selalu terus membantu penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari nilai sempurna, oleh sebab itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya tulis yang sederhana ini bisa memberikan manfaat baik bagi para pengajar maupun pembaca dan utamanya bagi penulis sendiri.

Pekanbaru, 28 Oktober 2012 M

Penulis

Sulastri

ABSTRAK

SULASTRI (2012) : Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam.

Telah dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim Pada Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Batam. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2012. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam yang berjumlah 39 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar yang dilaksanakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan teknik deskriptif dengan persentase untuk observasi aktivitas guru dan siswa, sedangkan hasil belajar menggunakan teknik kuantitatif ketuntasan individual dan ketuntasan kelas klasikal.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: hasil belajar siswa yang merupakan pemahaman konsep IPA dari materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara klasikal mengalami peningkatan dari siswa yang tuntas sebelum tindakan hanya 17 orang (43%) setelah siklus pertama meningkat hingga 22 orang atau 57%, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua lebih meningkat hingga mencapai 11 orang dan siswa yang mencapai KKM pada siklus II berjumlah 33 orang atau sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam.

Kata kunci: Hasil Belajar, Tipe Turnamen Game tim

ABSTRACT

Sulastri (2012) : Improving Science Study Outcomes Through Cooperative Learning Type Team Tournament Game in Fourth Grade Elementary School Students 011 Bengkong Batam.

A study to improve student learning outcomes through Cooperative Learning Science Study Team Tournament Game In Fourth Grade Elementary School Students 011 Bengkong Batam. The research was conducted in August 2012. The subjects were 011 fourth grade students of SDN Batam Bengkong totaling 39 people. The data collection technique is using the method of observation, documentation and achievement test conducted to see how the learning style of the Tournament Games Cooperative Learning Teams. Data analysis techniques used in this study using descriptive techniques for observations by the percentage of all teacher and students, while quantitative techniques use the learning outcomes of individual mastery and mastery classical class.

The study was Classroom Action Research (CAR). The result showed the following: students' understanding of the concept which is the science of classification of animals based on the material in the classical type of food has increased from students who pass before action only 17 people (43%) after the first cycle increased to 22 people, or 57%, and after more improvements in the second cycle increased to 11 people and students who achieve KKM on the second cycle amounted to 33 people or 84%. This suggests that Cooperative Study type Game Tournament Teams can improve Science learning outcomes students in grade fourth Elementry School 011 Bengkong Batam.

Keyword: Learning Outcome, Type Team Tournamen Game

الملخص

Sulastri (٢٠١٢) : تحسين مخرجات التعلم التاريخ العلمي من خلال التعلم التعاوني فريق لعبة

البطولة نوع في الرابع الصف طلاب المدارس الابتدائية الحكومي ٠١١ باتام.

دراسة لتحسين نتائج تعلم الطلاب من خلال دراسة العلوم التعاوني لعبة بطولة فريق التعلم في الصف الرابع طلاب المدارس الابتدائية الحكومي ٠١١ Bengkong باتام. وقد أجري البحث في أغسطس ٢٠١٢. وكانت الموضوعات من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الحكومية المدارس الابتدائية باتام Bengkong مجموعها ٣٩ شخصا. أسلوب جمع البيانات هو استخدام طريقة اختبار المراقبة والتوثيق والإنجاز التي أجريت لمعرفة كيفية أسلوب التعلم للألعاب بطولة منتخبات التعاوني التعلم. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة باستخدام تقنيات وصفي للملاحظات النسبة المئوية لجميع المعلمين والطلاب، بينما التقنيات الكمية استخدام مخرجات التعلم للإتقان الفرد وإتقان الطبقة الكلاسيكية.

وكانت الدراسة الصفية بحوث العمل. وأظهرت النتيجة ما يلي: فهم الطلاب لمفهوم الذي هو علم تصنيف الحيوانات على أساس المواد في نوع الكلاسيكية من المواد الغذائية قد ارتفع من الطلاب الذين يجتازون قبل العمل فقط ١٧ شخصا (٤٣٪) بعد الدورة الأولى ارتفع إلى ٢٢ شخصا، أو ٥٧٪، وبعد مزيد من التحسينات في زيادة الدورة الثانية ل ١١ شخصا والطلاب الذين يحققون اكتمال الأدنى الحد معايير على الدورة الثانية بلغت ٣٣ شخصا أو ٨٤٪. هذا يشير إلى أن لعبة فرق التعلم لدروس دراسة بطولة التعاوني يمكن أن تحسن نتائج التعلم الحكومية المدارس الابتدائية ٠١١ طلاب الصف الرابع Bengkong باتام.

الكلمات الرئيسية : تحسين نتائج التعلم , مسابقة ق فري

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kemajuan suatu negara disertai dengan adanya kemajuan dibidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal baik emosional maupun intelektual. Pendidikan merupakan tanggung jawab kita bersama. Untuk itu lembaga pendidikan memerlukan pencerahan dan pemberdayaan disemua aspek pendidikan.

Pendidikan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang dimulai dari manusia lahir sampai akhir hayat.² IPA atau sains merupakan salah satu cabang ilmu filsafat yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam dan lingkungan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam

¹ Undang-undang SISDIKNAS, *UU Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: SL Media, 2011), hlm. 8.

² Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 1.

menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Menurut Yunita belajar sains adalah mempelajari cara memecahkan masalah dan persoalan serta menemukan apa sebabnya sesuatu terjadi seperti yang dapat diamati, selalu timbul keinginan untuk menjelaskan dunia disekitar kita.³

Untuk dapat menerapkan konsep dari belajar sains, kita harus juga memperhatikan karakteristik siswa ditingkat MI/SD, dilihat dari kebutuhan peneliti. Menurut Yusi Riksa karakteristik siswa SD/MI adalah cenderung kehidupan yang praktis, realistik, ingin mengetahui dan ingin belajar, membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan tugas, memandang nilai sebagai ukuran yang tepat, gemar membentuk kelompok bermain sebaya, ingin berkuasa dan ekstraversi.⁴

Maka mata pelajaran IPA perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar, agar siswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang menyangkut kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari, berpikir ilmiah dan bijaksana dalam menjaga dan memelihara alam dan lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA harus diupayakan secara terencana dan ilmiah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran IPA. Pada hakikatnya mengajar IPA berarti menghendaki partisipasi aktif dan kooperatif dari peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya sehingga hasil belajar dapat dicapai dari proses pembelajaran. Adanya pembelajaran kooperatif di kelas, melakukan dan menemukan solusi permasalahan sendiri,

³ Yunita, *Sains Heboh*, (Bandung: CV. Insan Mandiri, 2010), hlm. 1.

⁴ Yusi Riksa. Y, *Perkembangan Peserta didik*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 93.

mempunyai antusias belajar yang tinggi, berinteraksi dengan guru dan teman satu kelompoknya, mengerjakan tugas bersama secara bertanggung jawab, mengubah masalah yang ditemui dengan melakukan langkah-langkah kegiatan ilmiah. Dalam proses pembelajaran kooperatif terjalin kerjasama antar siswa. Menurut Grambs dalam buku S. Nasution mengatakan bahwa.⁵

“Kelas yang demokratis terutama menekankan kepada kecakapan bekerja sama karena kerja sama sangat penting dalam abad bom hidrogen dan peluru kendali interkontinental. Bekerja sama dengan orang lain juga esensial dalam kehidupan keluarga, dalam peranan warga negara, dalam hubungan pekerjaan.”

Agar pembelajaran dikelas menjadi kooperatif dan pada akhirnya hasil belajar tercapai secara optimal, perlu diterapkan strategi Pembelajaran Kooperatif. Guru harus bisa memilih cara pembelajaran dan strategi yang tepat dalam mengajar dikelas. Strategi adalah prosedur mental yang berbentuk tatanan tahap-tahap yang memerlukan alokasi upaya-upaya yang bersifat koqnitif atau pilihan kebiasaan belajar siswa.⁶ Strategi ini untuk mengoptimalkan potensi siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Sedangkan Pembelajaran Kooperatif adalah sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷

⁵ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 148.

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 51.

⁷ David A. Jacobsen, Paul Eggen, dan Donald Kauchak, *Methods For Teaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 230.

Berdasarkan data pada kelas IV di SDN 011 Bengkong Batam ditemukan permasalahan tentang menurunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Setelah ditelaah peneliti menemukan beberapa gejala, sebagai berikut:

- a. Dari 39 siswa, hampir 70% nilai pelajaran IPA siswa dibawah KKM yaitu 65.
- b. Siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan karena sebagian besar siswa tidak dapat menjawab tes yang diberikan guru.

Berdasarkan gejala-gejala diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPA. Kemudian berdasarkan analisis sementara peneliti bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh cara guru yang mengajar masih bersifat konvensional, ketidaktahuan guru pada strategi-strategi pembelajaran kooperatif. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe Turnamen Game Tim.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan pada hasil belajar siswa melalui penelitian dengan judul: **Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam**

B. Definisi Istilah

1. Hasil belajar adalah perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁸

Hasil belajar menurut Nana Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.⁹

2. Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang terjadi sebagai akibat dari adanya pendekatan pembelajaran yang bersifat kelompok yaitu mendorong, mengerakkan, dan membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan imajinasi dan inspirasinya secara aktual.¹⁰
3. Turnamen Game Tim adalah permainan akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹¹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah: Bagaimanakah penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam?

⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 45.

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2010), hlm. 2.

¹⁰ Abudin Nata, *Prespektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 257.

¹¹ Robert E.Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2011), hlm. 163.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam melalui strategi Turnamen Game Tim.

2. Manfaat penelitian

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan profesionalisme guru.
- 2) Sebagai salah satu usaha untuk menambah pengetahuan dan wawasan yang luas tentang penggunaan berbagai macam metode pembelajaran.
- 3) Memilih teknik dan strategi pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA mengalami peningkatan

b. Bagi Siswa

- 1) Merupakan suatu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

- 4) Meningkatkan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Definisi Istilah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoretis	8
1. Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen	
Game Tim	8
2. Hasil Belajar	11
3. Keterkaitan Pembelajaran Kooperatif	
Tipe Turnamen Game Tim dengan Hasil	
Belajar	13
B. Penelitian yang Relevan	13
C. Indikator Keberhasilan	14
D. Hipotesis Tindakan.....	21
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	22
B. Tempat Penelitian.....	22
C. Rancangan Penelitian	22
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Sekolah	31
B. Hasil Penelitian	37
C. Analisis Keberhasilan Tindakan	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Sarana dan Prasarana SDN 011 Bengkong.....	32
Tabel IV.2	Data Keadaan Guru SDN 011 Bengkong	33
Tabel IV.3	Nama-Nama Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong.....	35
Tabel IV.4	Hasil Belajar IPA Sebelum Tindakan.....	38
Tabel IV.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	44
Tabel IV.6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2.....	46
Tabel IV.7	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	50
Tabel IV.8	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	52
Tabel IV.9	Hasil Belajar IPA Siklus I.....	54
Tabel IV.10	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	62
Tabel IV.11	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	64
Tabel IV.12	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	66
Tabel IV.13	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	68
Tabel IV.14	Hasil Belajar IPA Siklus II	70
Tabel IV.15	Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim	72
Tabel IV.16	Analisis Kriteria Ketuntasan Minimum.....	73

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1	Peningkatan Aktivitas Guru	72
Grafik IV.2	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa.....	73
Grafik IV.3	Analisis Kriteria Ketuntasan Minimum	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1)
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-2)
Lampiran 4	Lembar Kegiatan Siswa Siklus I
Lampiran 5	Soal Kuis Turnamen Game Tim
Lampiran 6	Lembar Kegiatan Siswa Siklus II
Lampiran 7	Soal Kuis Siklus II
Lampiran 8	Lembar Jawaban Soal Kuis Siklus I
Lampiran 9	Lembar Jawaban Soal Kuis Siklus II
Lampiran 10	Susunan Peringkat Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Tahun Ajaran 2012/2013
Lampiran 11	Susunan Nama-Nama Siswa Dan Tim
Lampiran 12	Penyusunan Meja Turnamen
Lampiran 13	Lembar Pembagian Meja Turnamen Per-Siklus
Lampiran 14	Tabel Perhitungan Poin Turnamen
Lampiran 15	Tabel Rekognisi Tim, Lembar Skor Game dan Lembar Rangkuman Tim
Lampiran 16	Peraturan Permainan Turnamen Game Tim
Lampiran 17	Tabel Pengkodean Siswa
Lampiran 18	Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 19	Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 20	Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1
Lampiran 21	Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 22	Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1
Lampiran 23	Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2
Lampiran 24	Observasi Aktivitas Siswa Siklue II Pertemuan 1
Lampiran 25	Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2
Lampiran 26	Hasil Belajar IPA Sebelum Tindakan
Lampiran 27	Hasil Belajar IPA Siklus I

Lampiran 28	Hasil Belajar IPA Siklus II
Lampiran 29	Kartu Nomor Permainan
Lampiran 30	Soal Tes Siklus I dan Siklus 2

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Team

Pembelajaran Kooperatif menurut Johnson & Johnson dalam buku Hartono dkk adalah suatu penggunaan pembelajaran kelompok-kelompok kecil sehingga para siswa bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan belajar mereka.¹²

Turnamen Game Tim adalah permainan akademik dimana siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas beberapa orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya semua siswa mengerjakan kuis dalam lembar kegiatan siswa secara perseorangan untuk mengetahui tentang pemahaman materi pelajaran. Kemudian siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game bersama tiga atau empat orang pada meja turnamen dimana ketiga atau keempat peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai yang sama. Sebuah prosedur menggeser kedudukan membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi

¹² Hartono, dkk, *PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan)*, (Pekanbaru: Zanaf Publishing, 2009), hlm. 25.

dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan point untuk timnya tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya ini berarti mereka bermain sesama dengan tingkat prestasi mereka.¹³

Turnamen Game Tim terdiri dari lima komponen utama yaitu persentasi dikelas – pembelajaran bersama tim – permainan (games) - pertandingan (turnamen) – rekognisi tim.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya adalah:

1. Persentasi di kelas

Materi yang digunakan dalam TGT pertama-tama harus diperkenalkan dalam persentasi didalam kelas. Guru menyampaikan materi pelajaran di kelas secara langsung yang sering dilakukan guru atau dapat di kombinasikan dengan pengajaran audiovisual. Persentasi kelas ini haruslah berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini siswa benar-benar memberi perhatian penuh pada persentasi kelas.

2. Tim

Setelah mengajarkan pelajaran, guru mengumumkan pembagian tim dan meminta para siswa untuk memindahkan meja mereka bersama untuk bekerja didalam tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi dari tim ini memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah mempersiapkan anggotanya dalam mengerjakan kuis dengan baik.

¹³ Robert E. Slavin, *Op.Cit*, hlm. 13-14

Tim adalah fitur penting karena membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk timnya dan tim harus melakukan yang terbaik bagi anggotanya.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan pada materi yang diajarkan dimana dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh pada persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja di tim. Game dilaksanakan diatas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan persentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga atau empat siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga atau empat siswa berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Sehingga kompetisi ini seimbang yang memungkinkan para siswa dari semua kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim

mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Hal ini mengilustrasikan hubungan antara tim yang heterogen dan meja turnamen yang homogen. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar tempat sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir.

5. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

2. Hasil Belajar

Setelah pengalaman belajar dirasakan oleh peserta didik, tentu untuk mengukur kemampuan mereka dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor diadakan tes belajar. Hasil belajar inilah yang menjadi acuan bagi guru apakah tujuan pembelajaran berhasil atau tidak.

Hasil belajar adalah menurut Winkel dalam buku Purwanto adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁴

Sedangkan menurut Sardiman hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu

¹⁴ Purwanto, *loc.cit.*

permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.¹⁵

Hasil belajar diperoleh setelah adanya kegiatan belajar, menurut Fudyartanto dalam buku Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, belajar adalah kegiatan untuk mencapai kepandaian ilmu. Disini, usaha untuk mencapai kepandaian ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.¹⁶

Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang bermakna, menurut Duncker dan Mayer dalam buku Peter W. Airasian dkk, belajar yang bermakna menghadirkan pengetahuan dan proses-proses kognitif yang siswa butuhkan untuk menyelesaikan masalah, penyelesaian masalah terjadi ketika siswa menggagas cara untuk mencapai tujuan yang belum pernah dicapai, yakni mengerti bagaimana cara mengubah keadaan jadi keadaan yang diinginkan. Dalam penyelesaian masalah ini terdapat dua komponen pokok, yakni gambaran masalah yaitu siswa menggambarkan masalahnya dalam mentalnya dan solusi yaitu siswa membuat rencana penyelesaian masalah dan melaksanakannya.¹⁷

Dari pernyataan para ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan asli yang didapat dari proses

¹⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 50.

¹⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Loc. Cit

¹⁷ Peter W. Airasian, dkk, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asemen*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 97.

pembelajaran yang mengakibatkan perubahan pada diri siswa baik segi kognitif, afektif dan psikomotor.

3. Keterkaitan Pembelajaran Koopertif Tipe Turnamen Game Tim dengan Hasil Belajar

Kemudian bila kita kaitkan dengan proses pembelajaran, belajar tidak lepas dari hasil belajar, hasil belajar yang meningkat tergantung dari strategi yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Untuk itu agar tercapainya tujuan dari pembelajaran hendaknya para guru dapat memilih dan menerapkan strategi-strategi pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat meningkat disekolah.

Dengan demikian teknik turnamen game tim merupakan salah satu cara atau alternatif dalam pembelajaran IPA, terutama meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Stevanus Laiyan pada tahun 2011 dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa kelas V Dalam Pembelajaran IPA Di SDN Sukoharjo I Kecamatan Klojen Kota Malang*” dengan hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: hasil belajar siswa yang merupakan pemahaman konsep IPA materi pokok cahaya dan sifat-sifatnya secara klasikal mengalami peningkatan dari 63,39 % pada pra tindakan menjadi 73,04 % kemudian menjadi 82,13 % pada siklus II. Hasil belajar berupa

keterampilan proses bekerjasama meningkat dari 58.62 % pada siklus I kemudian mengalami peningkatan menjadi 93.33 % pada siklus II.¹⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin Lestari pada tahun 2012 dengan judul *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Turnament) Pada Siswa Kelas IV SDN Gebangsari 01 Semarang”* dengan hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: hasil belajar IPA siswa mengalami peningkatan dari 42% siswa yang tuntas pada siklus I menjadi 72% pada siklus II dan 92% pada siklus III.¹⁹

Adapun penelitian yang penulis lakukan dengan judul ***“Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada Siswa SDN 011 Bengkong Batam”***. Keterkaitan dengan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan Stevianus Laiyan dan Agustin Lestari yaitu pada variabel pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pada variabel hasil belajar.

C. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setelah proses pembelajaran berakhir, dengan menganalisa hasil belajar IPA siswa dan menganalisa indikator yang dilakukan baik guru maupun siswa.

¹⁸ Stevianus Laiyan,” Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPA di SDN Sukoharjo I Kecamatan Klojen Kota Malang”, PTK IPA SD, 2011.

¹⁹ Agustin Lestari, *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV SDN Gebangsari 01 Semarang”*, PTK IPA SD, 2012.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai KKM 65 dan ketuntasan klasikal sebesar 75%.

1. Indikator Kinerja Guru

Adapun indikator penerapan Turnamen Game Tim oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Memilih materi pelajaran yang akan diteliti dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim.
 - 2) Guru membuat RPP dan Silabus sesuai dengan materi
 - 3) Membuat lembar kegiatan siswa yang sesuai dengan materi pelajaran yang berupa soal kuis dan kunci jawaban.
 - 4) Membuat lembar permainan yang terdiri soal dan kunci jawaban.
 - 5) Membuat satu kotak kartu bernomor sesuai dengan nomor soal pada lembar permainan.
 - 6) Menyusun peringkat siswa dari yang tertinggi hingga terendah.
 - 7) Membagi siswa kedalam beberapa tim secara heterogen dimana setiap tim merata baik tingkat akademik, jenis kelamin, ras dan etnik.
 - 8) Menyusun siswa ke dalam beberapa meja turnamen secara homogen dan setiap meja sama tingkat kinerja akademiknya.
 - 9) Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Dimana siswa setiap meja mewakili tim yang berbeda.

- 10) Membuat lembar skor permainan untuk mengumpulkan poin turnamen.
- 11) Membuat lembar rangkuman tim untuk masing-masing tim dan tabel rekoqnisi tim.
- 12) Materi pelajaran yang akan dipelajari dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT
- 13) Mempersiapkan gambar visual untuk media yang digunakan dalam materi pelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Persentasi dikelas dan Pembelajaran didalam Tim

- a) Guru memberi salam, apersepsi dan motivasi dan penjelasan tentang pembelajaran TGT.
- b) Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa.Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan merata-ratakan kemampuan siswa tiap team.
- c) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana bekerja didalam team.
- d) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar.
- e) Guru mengulangi tiap informasi penting secara singkat.
- f) Guru memberikan banyak pertanyaan pada siswa untuk memberikan penilaian dan menjelaskan jawabanya.

- g) Berpindah pada konsep berikutnya apabila siswa menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.
- h) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.
- i) mempersiapkan siswa untuk bekerja pada tim dan memilih nama-nama tim dengan persetujuan dari siswa.
- j) Guru membagikan lembar kegiatan kepada masing-masing tim untuk dipelajari bersama.
- k) Guru menekankan pada setiap anggota tim akan pentingnya kerjasama didalam belajar.
- l) Guru memberikan pujian, bimbingan, dan perhatian kepada masing-masing tim.
- m) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi dan bertanya jawab
- n) Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa dan memberikan tes
- o) Guru menginformasikan kegiatan berikutnya pada pertemuan selanjutnya

2. Turnamen Game Tim

- a) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, mengingatkan kembali materi pelajaran.

- b) Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara bermain game akademik serta prosedurnya dan memberikan contoh atau simulasi dari permainan TGT didepan kelas
- c) Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk memindahkan dan menyusun meja turnamen.
- d) Guru membagikan lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja tim.
- e) Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan.
- f) Guru memperhatikan jalannya permainan TGT pada masing-masing meja turnamen
- g) Guru mengatur, memfasilitasi dan menentukan akhir permainan
- h) Pada akhir permainan guru meminta siswa untuk berhenti dan menghitung kartu mereka masing-masing dan mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor permainan.
- i) Guru meminta siswa untuk kembali ke timnya masing-masing.
- j) Guru merekognisi skor tim kedalam rangkuman poin tim bersama siswa dan mempersiapkan sertifikat tim
- k) Guru memberikan penghargaan bagi tim yang sangat baik dan ucapan selamat bagi tim yang baik

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan informasi materi pembelajaran selanjutnya dengan pembelajaran kooperatif metode TGT

2. Indikator Aktivitas Siswa

a. Persentasi Kelas dan Pembelajaran didalam Tim

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan motivasi dan penjelasan tentang TGT.
- 2) Siswa perhatian dan ingin tahu pada pelajaran yang disampaikan guru
- 3) Siswa dengan tenang berpindah ke tim yang sudah ditentukan oleh guru.
- 4) Siswa dapat mengulangi tiap informasi penting yang disampaikan guru.
- 5) Siswa perhatian dan dapat menjelaskan hal-hal yang dipelajari dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar
- 6) Siswa siap dalam menjawab banyak pertanyaan yang diberikan guru.
- 7) Siswa dapat menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.
- 8) Siswa mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.
- 9) Siswa bersiap-siap untuk bekerja pada tim

- 10) Siswa mendengarkan dan memperhatikan pada penjelasan guru tentang bekerja didalam tim dengan membahas aturan tim dan cara bermain TGT
- 11) Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan lembar jawaban di masing-masing tim sesuai arahan dari guru.
- 12) Siswa berdiskusi tentang materi pelajaran dan saling bekerjasama dalam belajar
- 13) Siswa bertanya jawab dengan sesama teman satu timnya
- 14) Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan mengerjakan tugas
- 15) Siswa menerima dan perhatian pada informasi yang diberikan guru pada pertemuan berikutnya.

b. Game Turnamen

- 1) Siswa mendengarkan, merespon, dan memahami penjelasan guru
- 2) Siswa dapat memainkan permainan TGT sesuai prosedur yang dijelaskan guru.
- 3) Siswa sportif, bertanggung jawab, bersaing secara sehat dan disiplin dalam memainkan turnamen
- 4) Siswa berusaha, bersemangat dan berani untuk menjawab soal-soal kuis turnamen.
- 5) Siswa mengikuti semua aba-aba dari guru.
- 6) Siswa mengumpulkan dan menuliskan poin yang didapat pada lembar skor permainan.

- 7) Siswa kembali ke timnya masing-masing setelah permainan berakhir
- 8) Siswa dengan jujur melaporkan poin yang didapat dan menuliskan pada lembar rangkuman tim.
- 9) Siswa bersemangat dan termotivasi untuk belajar dan bersaing mendapatkan penghargaan pada pelajaran selanjutnya.
- 10) Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan melakukan test

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

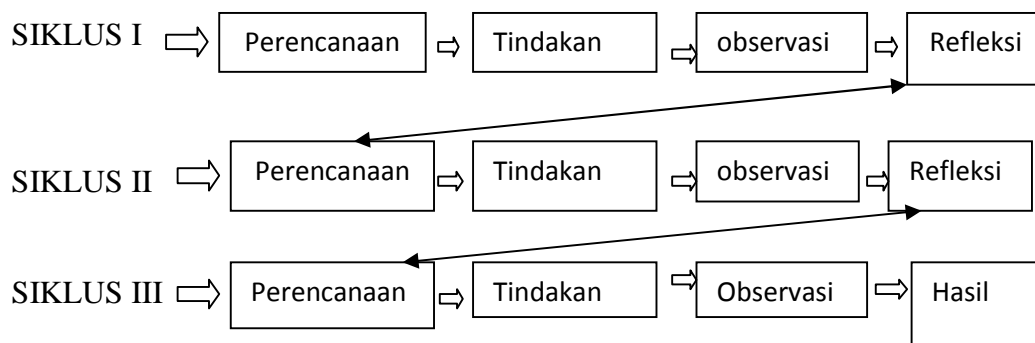
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam. Yang berjumlah 39 orang, terdiri dari 17 orang laki-laki dan 22 orang perempuan. Sedangkan objek yang diteliti adalah penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Turnamen Game Tim dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Batam.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SDN 011 Bengkong Batam. Tempat ini dipilih peneliti karena begitu kompleksnya permasalahan yang terjadi pada siswa dalam mata pelajaran IPA. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai Juli 2012.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Oleh karena itu maka rancangan penelitian dilakukan dengan beberapa siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali tatap muka. Dimana 1 kali tatap muka alokasi waktunya 2 X 35 menit. Masing-masing siklus berisi pokok-pokok kegiatan sebagai berikut:



Gambar III.1.
Siklus pembelajaran PTK menurut Helmiati, dkk (2010:39)

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi
- b) Meminta teman sejawat menjadi observer yaitu Ibu Machtar Yami S.pd sebagai observer pertama dan Ibu Fadillah S.Ag sebagai observer kedua. Adapun tugas observer adalah mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan penerapan strategi Turnamen Game Tim. Observer dapat memberikan saran kepada peneliti selama proses pembelajaran.
- c) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan lembar jawaban soal kuis selama proses pembelajaran IPA berlangsung dengan Turnamen Game Tim.
- d) Mempersiapkan soal-soal kuis untuk diberikan kepada siswa.

- e) Mempersiapkan lembar kegiatan siswa
- f) Mempersiapkan satu kotak nomor kartu soal, lembar pembagian anggota tim, lembar permainan, lembar jawaban, lembar skor permainan, lembar perhitungan poin-poin turnamen dan reward.
- g) Membagi dan menyusun siswa menjadi beberapa tim dan beberapa meja turnamen
- h) Mempersiapkan media visual berupa gambar

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Persentasi dikelas dan Pembelajaran didalam Tim
 - 1) Guru memberi salam, apersepsi dan motivasi dan penjelasan tentang pembelajaran TGT.
 - 2) Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa. Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan meratakan kemampuan siswa tiap team.
 - 3) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana bekerja didalam team
 - 4) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar.
 - 5) Guru mengulangi tiap informasi penting secara singkat.
 - 6) Guru memberikan banyak pertanyaan pada siswa untuk memberikan penilaian dan menjelaskan jawabanya.
 - 7) Berpindah pada konsep berikutnya apabila siswa menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.

- 8) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.
- 9) mempersiapkan siswa untuk bekerja pada tim dan memilih nama-nama tim dengan persetujuan dari siswa.
- 10) Guru membagikan lembar kegiatan kepada masing-masing tim untuk dipelajari bersama.
- 11) Guru menekankan pada setiap anggota tim akan pentingnya kerjasama didalam belajar.
- 12) Guru memberikan pujian, bimbingan, dan perhatian kepada masing-masing tim.
- 13) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi dan bertanya jawab
- 14) Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa dan memberikan tes.
- 15) Guru menginformasikan kegiatan berikutnya pada pertemuan selanjutnya.

b. Turnamen *Game Tim*

- 1) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, mengingatkan kembali materi pelajaran.
- 2) Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara bermain game akademik serta prosedurnya dan memberikan contoh atau simulasi dari permainan TGT didepan kelas

- 3) Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk memindahkan dan menyusun meja turnamen.
- 4) Guru membagikan lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja tim.
- 5) Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan.
- 6) Guru memperhatikan jalannya permainan TGT pada masing-masing meja turnamen
- 7) Guru mengatur, memfasilitasi dan menentukan akhir permainan
- 8) Pada akhir permainan guru meminta siswa untuk berhenti dan menghitung kartu mereka masing-masing dan mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor permainan.
- 9) Guru meminta siswa untuk kembali ke timnya masing-masing.
- 10) Guru merekognisi skor tim kedalam rangkuman poin tim bersama siswa dan mempersiapkan sertifikat tim.
- 11) Guru memberikan penghargaan bagi tim yang sangat baik dan ucapan selamat bagi tim yang baik.
- 12) Guru menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan informasi materi pembelajaran selanjutnya dengan pembelajaran kooperatif metode TGT.

3. Observasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini juga melibatkan pengamat atau observer, tugas dari pengamat tersebut adalah mengamati penerapan strategi Turnamen game tim oleh guru dan siswa selama pembelajaran

berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Observasi pada setiap siklusnya dilakukan oleh dua orang obsever yaitu Ibu Machtar Yami, S.Pd dan Ibu Fadilah S.Ag. Ibu Machtar Yami, S.Pd sebagai observer pertama mengamati aktivitas yang dilakukan oleh guru di kelas dan kemudian mengisi lembar obsevasi aktivitas guru. Ibu Fadilah S.Ag sebagai observer kedua mengamati aktivitas siswa dikelas dan mengisi lembar aktivitas siswa.

Observer melakukan penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dikelas. Penilaian pada setiap indikator aktivitas pada lembar observasi disesuaikan dengan keterangan skala penilaian. Observer memberikan saran dan masukan kepada peneliti tentang kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran pada setiap siklusnya.

4. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi serta hasil belajar kemudian dikumpulkan dan dianalisa, dari hasil observasi serta hasil

belajar apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas SDN 011 Bengkong Batam. Hasil dari analisa tersebut dijadikan landasan untuk siklus berikutnya, sehingga antara siklus I dan siklus berikutnya ada kesinambungan dan diharapkan kelemahan pada siklus I sebagai dasar perbaikan pada siklus selanjutnya.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif.

- a) Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang menggambarkan keterangan yang diperlukan, yang diperoleh dari hasil observasi yaitu aktivitas pembelajaran guru dan siswa yaitu data tentang aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menerapkan strategi Turnamen Game Tim.
- b) Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh berdasarkan angka dari hasil belajar masing-masing siswa selama pembelajaran (individu) dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh (klasikal).

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

- a) Observasi tentang aktivitas guru dan siswa
- b) Tes hasil belajar

c) Dokumentasi

3. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari proses pembelajaran maka data dianalisis sebagai berikut:

- a) Aktivitas guru dan siswa dianalisis melalui observasi, analisis data pada lembar observasi dengan memakai teknik deskriptif dan persentase. Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dipersentasekan dengan angka-angka agar dapat ditafsirkan untuk menarik kesimpulan. Teknik deskriptif dengan persentase ini menggunakan rumus sebagai berikut .²⁰

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi / banyak individu

P = angka persentase

Angka persentase aktivitas guru dan siswa yang diperoleh dapat diartikan sebagai berikut :

- b) 81% - 100% Sangat tinggi
- c) 61% - 80% Tinggi
- d) 41% - 60% Cukup
- e) 21% - 40% Rendah

²⁰ Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 40

f) 0% - 20% Sangat rendah²¹

g) Hasil belajar

Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif yaitu perhitungan dengan angka dan persentase. Hasil belajar diperoleh setelah melakukan tes sumatif disetiap siklus penelitian. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu ketuntasan secara individu dan ketuntasan secara klasikal.

Maka data hasil belajar dianalisis dengan dengan rumus:

1. Ketuntasan belajar siswa secara individu (KBSI)²²

$$KBSI = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai murid} \times 100}{\text{Skor maksimum}}$$

2. Ketuntasan belajar secara menyeluruh (klasikal)

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}}$$

²¹ Saiful Bahri Djamarah, Azwin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 21

²² Purwanto, *Loc.cit*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Negeri 011 Bengkong

Sekolah Dasar Negeri 011 Bengkong terletak di Kecamatan Bengkong Kelurahan Sadai Kota Batam Kepulauan Riau. Pada mulanya sekolah ini berdiri atas prakarsa masyarakat sekitar yang menginginkan adanya sekolah dasar di Kelurahan Sadai. Karena semakin banyak masyarakat yang tinggal di kelurahan ini dan banyaknya anak-anak usia sekolah yang memerlukan pendidikan dasar. Maka Dinas Pendidikan Kota Batam mendirikan Sekolah Dasar di Kelurahan Sadai. Sekolah ini berdiri pada tahun 2005 dan bernama Sekolah Dasar Negeri 011.

2. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah komponen pokok yang sangat penting dalam tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa sarana dan prasarana pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal.

Adapun Sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Negeri 011 Kelurahan Sadai Kecamatan Bengkong dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.1
Sarana dan Prasarana Sekolah Negeri 011 Bengkong

No	Nama Barang/Bangunan	Jumlah
1.	Ruang Belajar	15 lokal
2.	Ruang Kantor / TU	1 ruang
3.	Ruang Majelis Guru	1 ruang
4.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
5.	Kamar mandi / WC	4 buah
6.	Bangku / Meja Siswa	220 buah
7.	Lemari Buku	15 buah
8.	Lemari Perpustakaan	1 buah
9.	Lemari Prakarya	1 buah
10.	Rak Buku	1 buah
11.	Filing Kabinet	3 buah
12.	Meja Kursi Kepala Sekolah	1 buah
13.	Meja Kursi Guru	17 buah
14.	Papan Tulis	11 buah
15.	Jam Dinding	13 buah
16.	Sound System	1 buah
17.	Radio Tape	1 buah
18.	Alat Olah Raga	2 buah
19.	Gambar presiden	18 buah
20.	Gambar wakil presiden	18 buah
21.	Lambang negara	18 buah
22.	Globe	8 buah
23.	Bendera merah putih	14 buah

Sumber data : SDN 011 Bengkong Sadai Tahun 2011/2012

3. Keadaan Guru

Mengajar adalah suatu pekerjaan yang mulia disisi Allah. Guru merupakan tenaga pengajar yang sangat penting dalam proses pendidikan di suatu sekolah. Di Sekolah Dasar Negeri 011 Bengkong Sadai guru-guru terdiri dari dari berbagai tamatan. Untuk mengetahui keadaan guru-guru SDN 011 Bengkong Sadai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.2
Data Keadaan Guru SDN 011 Bengkong Sadai
Tahun 2012/2013

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Edward, S.Pd	S-I	Kepala sekolah
2.	Sri Yuliarti, A.Ma.Pd	D-II	Guru Kelas
3.	Machtar Yami, S.Pd	S-I	Guru Kelas
4.	Sugiarti, S.Pd	S-I	Guru Kelas
5.	Andriyati, S.Pd	S-I	Guru kelas
6.	Asril, S.Pd.I	S-I	Guru Agama
7.	Indra Shinta, S.E	S-I	Guru kelas
8.	M. Ali Irwanto, S.Pd	S-I	Guru kelas
9.	Dewi Martha, A.Ma	D-II	Guru kelas
10.	Zakaria Syarif, S.Pd	S-I	Guru Penjaskes
11.	Mery Natalina, S.Pd.SD	S-I	Guru kelas
12.	Arta Juliana T, A.Ma	D-II	Guru kelas
13.	Nanik Zubaidah, A.Ma	D-II	Guru kelas
14.	Yenni Sarti, A.Ma	D-II	Guru kelas
15.	Lidia Oktarina, S.Pd.SD	S-I	Guru kelas
16.	Riris Anawati, S.E	S-I	Guru kelas
17.	Juriati Siregar, S.Pd.SD	S-I	Guru kelas
18.	Elvi Roza, A.Ma	D-II	Guru kelas
19.	Mujilah, S.Pd.SD	S-I	Guru kelas
20.	Ummi Zuyyinah, S.Ag	S-I	Guru agama
21.	Rosa Indasari	SMA (kuliah)	Guru kelas
22.	Raja Mukmin	SMA (kuliah)	Guru kelas
23.	Delvi Nurhayati	SMA (kuliah)	Guru kelas
24.	Willy Pratama	SMA (kuliah)	Guru Penjaskes
25.	Abdul Alim, S.pd.I	S-I	Guru agama
26.	Kanzami, A.Ma	D-II	Guru penjaskes
27.	Feby Septiana	SMA (kuliah)	Guru kelas
28.	Fajar kunawi	SMA (kuliah)	Guru kelas
29.	Ardiandi Ferga	SMA (kuliah)	Guru kelas
30.	Fitra Yuliastri Anggreni	SMA (kuliah)	Guru kelas
31.	Asmira	SMA (kuliah)	Guru kelas
32.	Yanti Fitriyani	SMA (kuliah)	Guru kelas
33.	Dora Arna SP	SMA (kuliah)	Guru kesenian
34.	Indah Kurniati	SMA (kuliah)	Guru kelas
35.	Fadilah, S.Ag	S-I	Guru Agama
36.	Nurbayati, S.Pd	S-I	Guru B.Ingggris
37.	Sri Yeyenti, S.Pd	S-I	Guru B.inggris
38.	Bibit Widodo	SD	Penjaga Sekolah
39.	Yakub	SD	Penjaga Sekolah

Sumber data : Statistik keadaan Guru SDN 011 Bengkong Sadai

4. Keadaan Siswa

Faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah adalah keadaan siswa. Siswa secara formal adalah orang yang sedang dalam fase pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis, pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri dari peserta didik (siswa) yang perlu bimbingan dari seorang pendidik.²³

Siswa merupakan sasaran dari pendidikan, siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tiap orang atau kelompok yang menjalankan kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar ini tidak akan terlaksana jika tidak adanya siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai. Siswa dikelas ini terdiri dari berbagai macam suku diantaranya Jawa, Padang, Melayu, Batak, dan Bugis. Untuk mengetahui keadaan siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai Kecamatan Bengkong dapat dilihat pada tabel berikut ini:

²³ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), hlm. 77

Tabel IV.3
Nama-nama Siswa Kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai

NO	Nama Siswa	Jenis kelamin
1.	Sandrelela	Perempuan
2.	Agus Miwardi	Laki-laki
3.	Bismart Sijintak	Laki-laki
4.	Dewi Sartika	Perempuan
5.	Jimmi Nurzul hidayat	Laki-laki
6.	M. Virgiota Asmaranta	Perempuan
7.	Andria Dwi Putra	Laki-laki
8.	Annisa Anggraini. F	Perempuan
9.	Fitra Meni	Perempuan
10.	Fadila Nasti Fani	Perempuan
11.	Solistian Rini	Perempuan
12.	Nabila Maulina	Perempuan
13.	Bidayatul Rizkia	Perempuan
14.	Suryananda Windi	Laki-laki
15.	Yunita Florenta	Perempuan
16.	Selvia Resti Anlya	Perempuan
17.	Glorofia Yulita	Perempuan
18.	Eni Dwi Nur'aini	Perempuan
19.	Deri Leonardo	Laki-laki
20.	Afi Aulia Melani	Perempuan
21.	Lukman Hakim	Laki-laki
22.	Syifa Anjani Amri	Perempuan
23.	Rizki Agung Wirayuda	Laki-laki
24.	Ardian Syahputra	Laki-laki
25.	Khairul Rasyid	Laki-laki
26.	Nurafifah Murnisah	Perempuan
27.	Raja Rizki Rahmatullah	Laki-laki
28.	Zulhalifah Oktarina	Perempuan
29.	Ivan Andrian	Laki-laki
30.	M. Yuda	Laki-laki
31.	Lia Yusnita	Perempuan
32.	Anisa Fitra	Perempuan
33.	Yunita Maharani	Perempuan
34.	Ummu Warda	Perempuan
35.	Ahmad Fadhil	Laki-laki
36.	M. hafiz Priyadi	Laki-laki
37.	M. Edo Prasetyo	Laki-laki
38.	Siti Faradita	Perempuan
39.	Dedy Sulistyanto	Laki-laki

Sumber data : SDN 011 Bengkong Sadai Kecamatan Bengkong

5. Kurikulum

Kurikulum merupakan bahan tertulis yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru lembaga pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi, tujuan, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²⁴

Dalam suatu sekolah kurikulum memegang peranan penting karena proses pembelajaran dan pendidikan mengacu pada kurikulum. Kurikulum yang dijadikan acuan di SDN 011 Bengkong Sadai adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006.

6. Visi dan Misi

a. Visi

Terwujudnya siswa yang berkualitas, terampil, kreatif, dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1). Mengembangkan potensi anak didik sesuai dengan perkembangannya.
- 2). Melengkapi sarana dan prasarana sekolah.
- 3). Menciptakan lingkungan sekolah yang indah dan nyaman
- 4). Meningkatkan ketaqwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

²⁴ Asep Suryana dan Suryadi, *Pengelolaan Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 130.

B. Hasil Penelitian

1. Sebelum dilakukan Tindakan

Sebelum dilakukan tindakan penelitian dengan menerapkan *pembelajaran kooperatif tipe Turnamen game Tim* guru masih mengajar dengan cara-cara lama yaitu masih menggunakan metode ceramah dan latihan berdasarkan buku paket dalam mengajarkan pelajaran IPA. Kurangnya wawasan guru dalam penerapan strategi dan metode pembelajaran inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa terkesan monoton, kaku, kurang kreatif, tidak mampu mengeluarkan pendapat dan kurang kerjasama dengan sesama siswa, pembelajaran menjadi kurang menyenangkan bagi siswa sehingga pelajaran kurang berkesan. Sehingga pelajaran yang diberikan menjadi cepat terlupakan oleh siswa. Kondisi proses pembelajaran tersebut mengakibatkan tidak tercapainya indikator yang diharapkan, hasil belajar menjadi rendah, dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 65 dan ketuntasan kelas jauh dari yang diharapkan hanya mencapai 43%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel IV.4 berikut:

TABEL IV.4
HASIL BELAJAR IPA SEBELUM TINDAKAN

NO	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	S1	50		
2.	S2	60		
3.	S3	65		
4.	S4	50		
5.	S5	65		
6.	S6	65		
7.	S7	60		
8.	S8	50		
9.	S9	60		
10.	S10	50		
11.	S11	65		
12.	S12	65		
13.	S13	65		
14.	S14	65		
15.	S15	60		
16.	S16	65		
17.	S17	60		
18.	S18	65		
19.	S19	60		
20.	S20	50		
21.	S21	65		
22.	S22	65		
23.	S23	65		
24.	S24	50		
25.	S25	60		
26.	S26	60		
27.	S27	65		
28.	S28	60		
29.	S29	60		
30.	S30	65		
31.	S31	60		
32.	S32	60		
33.	S33	65		
34.	S34	50		
35.	S35	65		
36.	S36	60		
37.	S37	60		
38.	S38	50		
39.	S39	65		
Jumlah nilai		2405	17 Orang	22 orang
Nilai rata-rata (jml nilai/jml siswa)		61,7		
KKM		65		
% jumlah siswa tuntas		43%		
% jumlah siswa belum tuntas		57%		

Sumber data : SDN 011 Bengkong Sadai

Berdasarkan tabel 4.4 hasil tes awal yang dilakukan dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya mencapai 61,7 dan ketuntasan kelas mencapai 43% (17 orang). Dan siswa yang belum tuntas mencapai 57% (22 orang), jauh dari harapan yang ditetapkan. Berdasarkan data tersebut maka penulis melakukan tindakan penelitian dengan penerapan *Pembelajaran Kooperatif tipe Turnamen game Tim* dengan tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Setelah memperoleh data hasil tes awal selanjutnya peneliti merencanakan tindakan, dalam perencanaan tindakan kelas pada siklus pertama adapun hal-hal yang akan dilakukan peneliti adalah memilih materi pelajaran, menyiapkan silabus (lampiran 1) dan menyusun RPP-1 (lampiran 2) berdasarkan standar kompetensi dengan menerapkan langkah-langkah *pembelajaran kooperatif tipe Turnamen game Tim*, meminta kesediaan pengamat (observer), menyusun format pengamatan (lembar observasi) tentang aktivitas guru (lampiran 18) dan siswa (lampiran 22) selama proses pembelajaran, menyusun siswa menjadi beberapa tim (lampiran 11), menyusun lembar kegiatan siswa (lampiran 4), menyusun peringkat siswa berdasarkan tes awal (lampiran 10), menyusun pembagian meja turnamen (lampiran 12), menyusun lembar permainan (lampiran 5) dan lembar jawaban (lampiran 8) yang sesuai dengan materi pelajaran, menyusun satu kotak kartu nomor (lampiran 29), membuat lembar skor dan lembar

rangkuman tim untuk masing-masing meja turnamen (lampiran 15), membuat peraturan permainan (lampiran 16), tabel perhitungan poin turnamen (lampiran 14), menyusun alat evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pencapaian kompetensi dasar (lampiran 30) . Setelah merencanakan dan menyusun semua yang diperlukan dalam penelitian maka dilanjutkan dengan pelaksanaan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I adalah tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 . Adapun aktivitas dan hasil dari observasi pada masing-masing pertemuan adalah sebagai berikut:

1). Pertemuan ke-1

Pada pertemuan I siswa yang hadir berjumlah 39 orang, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berpedoman pada RPP-1. Untuk kegiatan awal guru menyampaikan salam, apersepsi dan motivasi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta menjelaskan metode pembelajaran Turnamen Game Tim.

Kegiatan inti dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Menjelaskan hal-hal yang ingin diketahui siswa dengan menggunakan alat bantu visual berupa gambar binatang. Mengulangi tiap informasi penting secara singkat. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menangkap gagasan utama dari subjek yang diberikan. Memberikan

kesempatan siswa untuk mereview dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok atau tim belajar. Dimana satu kelompok terdiri dari 5 orang dan ada 1 kelompok yang terdiri dari 4 orang. Guru menjelaskan kepada siswa cara bekerja didalam tim. Guru bersama siswa menentukan nama dari masing-masing tim dan disetujui dengan huruf abjad yaitu tim A-H . Kemudian siswa bersama timnya mempelajari lembar kegiatan yang diberikan guru, dengan cara mengerjakan lembar kegiatan secara individu kemudian berdiskusi dan mencocokkan jawaban dari masing-masing anggota tim. Guru menekankan pada masing-masing tim agar tim saling bekerjasama dan tidak akan berhenti belajar sampai anggota tim mendapat nilai memuaskan.

Guru berkeliling kelas berpindah dari satu tim ke tim yang lain, memuji tim yang bekerja dengan baik, mendengarkan setiap tim berdiskusi, mengusahakan agar anggota tim bertanya pada teman satu timnya dan membimbing anggota tim untuk saling bekerja sama. Memberikan motivasi kepada tim bahwa tim yang baik akan dapat mengikuti dan memenangkan permainan Turnamen game tim. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab kembali tentang soal dilembar kegiatan siswa secara berpasangan hingga mereka memahami.

Kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan pelajaran hari itu dan memberikan tes individu kepada siswa. Menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan berikutnya.

2). Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua siswa yang hadir yaitu 39 orang, seperti biasanya pada kegiatan awal guru menyampaikan salam, apersepsi dengan mengingatkan kembali pelajaran IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, guru menjelaskan kembali tentang permainan Turnamen Game Tim. Guru membagi penempatan siswa dalam 10 meja turnamen.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada setiap meja turnamen adalah pesaing. Dimana mereka harus bersaing untuk mengumpulkan poin tertinggi. Poin-poin yang didapat siswa pada meja turnamen akan dikumpulkan untuk skor timnya. Tim yang mendapat skor tertinggi akan mendapat reward atau piagam penghargaan dari guru. Selanjutnya guru menjelaskan peraturan permainan dalam meja turnamen dengan memberikan contoh didepan kelas. Selanjutnya guru membagikan satu kotak kartu bernomor, satu lembar permainan dan satu lembar jawaban. Siswa memulai permainan setelah ada tanda peluit dimulai secara bersama-sama. Guru memperhatikan jalannya prosedur permainan yang dilakukan siswa pada meja turnamen, guru mengatur waktu permainan dan kapan berakhirnya. Setelah permainan berakhir masing-masing siswa memegang kartu yang dimenangkan. Kemudian guru

membagikan lembar skor game untuk diisi oleh masing-masing meja turnamen dengan menghitung kartu yang didapat dan menghitung poin turnamennya.

Selanjutnya guru memberi perintah untuk siswa mengumpulkan lembar skor permainan. Kemudian guru meminta siswa duduk bersama teman satu timnya. Guru memeriksa poin-poin pada lembar skor permainan. Lalu memindahkan poin-poin tersebut kelembar rangkuman tim, tambahkan seluruh skor anggota tim dan bagilah dengan jumlah anggota tim. Guru memberikan penghargaan bagi tim yang paling baik dan memberikan selamat bagi tim yang baik.

Kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan pelajaran dan menyampaikan materi berikutnya pada pembelajaran selanjutnya. Guru menjelaskan kembali pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk pertemuan berikutnya.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru pada pertemuan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel IV.5.

TABEL IV.5
Observasi Aktivitas Guru Siklus I (Pertemuan 1)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Dilakukan dengan					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru memberikan salam, apersepsi dan motivasi kepada siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif tipe turnamen game tim						3
2	Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa.Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan merata-ratakan kemampuan siswa tiap team.						2
3	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana bekerja didalam team.						4
4	Guru mengulangi tiap informasi penting secara singkat.						3
5	Guru menjelaskan materi pelajaran dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar						1
6	Guru memberikan banyak pertanyaan pada siswa untuk memberikan penilaian dan menjelaskan jawabanya.						2
7	Berpindah pada konsep berikutnya apabila siswa menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.						2
8	Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.						3
9	mempersiapkan siswa untuk bekerja pada tim dan memilih nama-nama tim dengan persetujuan dari siswa						3
10	Guru membagikan lembar kegiatan kepada masing-masing tim untuk dipelajari bersama						4
11	Guru menekankan pada setiap anggota tim akan pentingnya kerjasama didalam belajar						3
12	Guru memberikan pujian, bimbingan, dan perhatian kepada masing-masing tim.						4
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi dan bertanya jawab						3
14	Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa dan memberikan tes						3
15	Guru menginformasikan kegiatan berikutnya pada pertemuan selanjutnya						3
	Jumlah	1	6	24	12	-	42

Keterangan Kriteria Penilaian

5 = Sangat tinggi

2 = Rendah

4 = Tinggi

1 = Sangat rendah

3 = Cukup

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dapat diketahui aktivitas yang dilakukan guru yang masih belum sempurna diantaranya sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa. Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan merata-ratakan kemampuan siswa tiap team. Hal ini sulit dilakukan guru karena guru belum mengenal betul karakter setiap anak didik.
2. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar. Dalam hal ini guru masih kurang menggunakan alat bantu visual berupa gambar .
3. Guru memberikan banyak pertanyaan pada siswa untuk memberikan penilaian dan menjelaskan jawabanya. Dalam hal ini guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan sendiri jawabanya.
4. Berpindah pada konsep berikutnya apabila siswa menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini guru terlalu aktif dibandingkan siswa yang harus menemukan gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.

Kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pertemuan pertama siklus I dijadikan refleksi dan perbaikan pada siklus selanjutnya. Guru harus memperhatikan dan lebih baik lagi pada saat mengajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel IV.6

TABEL IV.6
Observasi Aktivitas Guru Siklus I (Pertemuan 2)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Dilakukan dengan					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, mengingatkan kembali materi pelajaran.						3
2	Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara bermain game akademik serta prosedurnya dan memberikan contoh atau simulasi dari permainan TGT didepan kelas						2
3	Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk memindahkan dan menyusun meja turnamen.						3
4	Guru membagikan lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja tim.						3
5	Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan.						3
6	Guru memperhatikan jalannya permainan TGT pada masing-masing meja turnamen						2
7	Guru mengatur , memfasilitasi dan menentukan akhir permainan						4
8	Pada akhir permainan guru meminta siswa untuk berhenti dan menghitung kartu mereka masing-masing dan mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor permainan.						2
9	Guru meminta siswa untuk kembali ke timnya masing-masing.						4
10	Guru merekognisi skor tim kedalam rangkuman poin tim bersama siswa dan mempersiapkan sertifikat tim						2
11	Guru memberikan penghargaan bagi tim yang sangat baik dan ucapan selamat bagi tim yang baik						3
12	Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan informasi materi pembelajaran selanjutnya dengan pembelajaran kooperatif metode TGT						4
Jumlah		-	8	15	12	-	35

Keterangan Kriteria Penilaian

5 = Sangat tinggi

4 = Tinggi

3 = Cukup

2 = Rendah

1 = Sangat rendah

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dapat diketahui aktivitas yang dilakukan guru dengan tidak sempurna dan kurang sempurna pada pertemuan kedua siklus I sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara bermain game akademik serta prosedurnya dan memberikan contoh atau simulasi dari permainan TGT didepan kelas. Karena TGT ini masih baru dikenalkan, maka penjelasan oleh guru masih dirasa kurang dipahami.
2. Guru memperhatikan jalannya permainan TGT pada masing-masing meja turnamen. Dalam hal ini guru masih kurang memperhatikan setiap meja turnamen.
3. Pada akhir permainan guru meminta siswa untuk berhenti dan menghitung kartu mereka masing-masing dan mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor permainan. Dalam hal ini guru masih kurang menjelaskan pengisian dari lembar skor permainan.
4. Guru merekognisi skor tim kedalam rangkuman poin tim bersama siswa dan mempersiapkan sertifikat tim. Dalam hal ini guru masih kurang menjelaskan pengisian lembar rangkuman tim pada masing-masing tim.

Kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pertemuan kedua siklus I, pada pertemuan berikutnya pada siklus berikutnya guru harus memperhatikan dan lebih memfokuskan lagi agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal. Guru harus lebih

menguasai langkah-langkah pembelajaran yang disusun dalam RPP dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang telah dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, ternyata dalam pelaksanaannya masih banyak kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki. Proses pembelajaran masih kurang berjalan dengan baik yang sesuai dengan langkah-langkah yang disusun pada RPP.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang disusun dalam RPP. Hasil penjumlahan setiap indikator aktivitas yang guru lakukan ternyata hanya dengan skor 42. Aktivitas guru pada saat pembelajaran saat itu memiliki 15 indikator dengan skor maksimum adalah 5. Maka diperoleh skor maksimum untuk setiap indikator adalah $15 \times 5 = 75$. Untuk menentukan kategori aktivitas yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran pertemuan pertama siklus I digunakan teknik persentasi sebagai berikut

$$P = \frac{42}{75} \times 100\% \\ = 65\%$$

Jika dilihat dari angka persentasi yang diperoleh dari hasil pengolahan data pada pertemuan pertama siklus I yaitu 65%, maka diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan guru pada proses pembelajaran pertemuan pertama siklus pertama dikategorikan “Cukup” antara rentang 55% - 65%.

Pada pertemuan kedua siklus pertama diketahui bahwa aktivitas guru dengan skor hasil penjumlahan dari setiap indikator yaitu 35. Aktivitas guru pada saat pembelajaran saat itu memiliki 12 indikator dengan skor maksimum adalah 5. Maka diperoleh skor maksimum untuk setiap indikator adalah $12 \times 5 = 60$. Untuk menentukan kategori aktivitas yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran pertemuan pertama siklus I digunakan teknik persentasi sebagai berikut:

$$P = \frac{35}{60} \times 100\%$$

$$= 58\%$$

Jika dilihat dari angka persentasi yang diperoleh dari hasil pengolahan data pada pertemuan kedua siklus I yaitu 58%, maka aktivitas guru pada proses pembelajaran di pertemuan kedua siklus pertama dikategorikan “Cukup” antara rentang 55% - 65%.

Kesempurnaan guru dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil obsevasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel IV.7

TABEL IV.7
AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I (Pertemuan 1)

no	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa															JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	S1																7
2.	S2																11
3.	S3																11
4.	S4																8
5.	S5																11
6.	S6																11
7.	S7																11
8.	S8																7
9.	S9																7
10.	S10																9
11.	S11																11
12.	S12																4
13.	S13																13
14.	S14																13
15.	S15																9
16.	S16																10
17.	S17																12
18.	S18																9
19.	S19																10
20.	S20																8
21.	S21																12
22.	S22																8
23.	S23																8
24.	S24																12
25.	S25																11
26.	S26																13
27.	S27																13
28.	S28																11
29.	S29																9
30.	S30																11
31.	S31																12
32.	S32																9
33.	S33																9
34.	S34																9
35.	S35																10
36.	S36																8
37.	S37																10
38.	S38																9
39.	S39																13
	Jumlah																389
	Kategori/Persenta																66%

Keterangan aktivitas yang dilakukan siswa :

- 1) Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan motivasi dan penjelasan tentang TGT.
- 2) Siswa perhatian dan ingin tahu pada pelajaran yang disampaikan guru
- 3) Siswa dengan tenang berpindah ke tim yang sudah ditentukan oleh guru.
- 4) Siswa dapat mengulangi tiap informasi penting yang disampaikan guru.
- 5) Siswa perhatian dan dapat menjelaskan hal-hal yang dipelajari dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar
- 6) Siswa siap dalam menjawab banyak pertanyaan yang diberikan guru.

- 7) Siswa dapat menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.
- 8) Siswa mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.
- 9) Siswa bersiap-siap untuk bekerja pada tim
- 10) Siswa mendengarkan dan memperhatikan pada penjelasan guru tentang bekerja didalam tim dengan membahas aturan tim dan cara bermain TGT
- 11) Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan lembar jawaban di masing-masing tim sesuai arahan dari guru.
- 12) Siswa berdiskusi tentang materi pelajaran dan saling bekerjasama dalam belajar
- 13) Siswa bertanya jawab dengan sesama teman satu timnya
- 14) Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan mengerjakan tugas
- 15) Siswa menerima dan perhatian pada informasi yang diberikan guru pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama siklus I yang dilakukan ternyata jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan siswa setiap indikator yaitu 389. Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran saat itu memiliki 15 indikator dengan jumlah siswa 39 orang. Maka diperoleh skor maksimum untuk aktivitas siswa adalah $15 \times 39 = 585$. Berdasarkan jumlah tersebut dapat diketahui persentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{389}{585} \times 100\%$$

$$= 66\%$$

Jika hasil persentase yang diperoleh pada pengolahan data pada proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I yaitu 66%, maka berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan ternyata aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama berada pada kategori “Tinggi” diantara rentang 65% - 75 %.

Hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus pertama pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel IV.8

TABEL IV.8
Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (Pertemuan 2)

no	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa										JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	S1											6
2.	S2											6
3.	S3											6
4.	S4											7
5.	S5											8
6.	S6											8
7.	S7											7
8.	S8											6
9.	S9											7
10.	S10											6
11.	S11											7
12.	S12											6
13.	S13											8
14.	S14											9
15.	S15											6
16.	S16											7
17.	S17											6
18.	S18											7
19.	S19											6
20.	S20											7
21.	S21											6
22.	S22											6
23.	S23											7
24.	S24											6
25.	S25											6
26.	S26											6
27.	S27											8
28.	S28											8
29.	S29											8
30.	S30											7
31.	S31											7
32.	S32											7
33.	S33											6
34.	S34											6
35.	S35											6
36.	S36											6
37.	S37											6
38.	S38											6
39.	S39											8
	Murid yang aktif											262
	Kategori/Persentase											67%

Keterangan aktivitas yang dinilai :

1. Siswa mendengarkan, merespon, dan memahami penjelasan guru
2. Siswa dapat memainkan permainan TGT sesuai prosedur yang dijelaskan guru.
3. Siswa sportif, bertanggung jawab, bersaing secara sehat dan disiplin dalam memainkan turnamen
4. Siswa berusaha, bersemangat dan berani untuk menjawab soal-soal kuis turnamen
5. Siswa mengikuti semua aba-aba dari guru
6. Siswa mengumpulkan dan menuliskan poin yang didapat pada lembar skor permainan.
7. Siswa kembali ke timnya masing-masing setelah permainan berakhir
8. Siswa dengan jujur melaporkan poin yang didapat dan menuliskan pada lembar rangkuman tim.
9. Siswa termotivasi untuk belajar dan bersaing untuk mendapatkan penghargaan pada pelajaran selanjutnya.
10. Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan melakukan test

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua siklus pertama ternyata jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan siswa setiap indikatornya yaitu 262. Sedangkan aktivitas siswa pada pembelajaran saat itu memiliki 10 indikator dengan jumlah siswa 39 orang. Maka diperoleh skor maksimum untuk aktivitas siswa adalah $10 \times 39 = 390$. Berdasarkan jumlah tersebut dapat diketahui persentase aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus pertama sebagai berikut:

$$P = \frac{262}{390} \times 100\% = 67\%$$

Maka berdasarkan klasifikasi ternyata aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus pertama berada pada klasifikasi “Tinggi” yang berada pada rentang persen 65% - 75%.

Kondisi aktivitas guru dan siswa tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan hasil tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran pada siklus pertama ternyata hasil belajar siswa belum seperti harapan dalam penelitian yaitu ketuntasan kelas yang mencapai 75% dari nilai KKM yaitu 65. Hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel IV.9

TABEL IV.9
HASIL BELAJAR IPA SIKLUS I

NO	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	S1	50		
2.	S2	65		
3.	S3	65		
4.	S4	65		
5.	S5	65		
6.	S6	65		
7.	S7	65		
8.	S8	50		
9.	S9	60		
10.	S10	50		
11.	S11	65		
12.	S12	60		
13.	S13	65		
14.	S14	70		
15.	S15	60		
16.	S16	65		
17.	S17	60		
18.	S18	65		
19.	S19	60		
20.	S20	50		
21.	S21	65		
22.	S22	65		
23.	S23	65		
24.	S24	65		
25.	S25	60		
26.	S26	60		
27.	S27	70		
28.	S28	60		
29.	S29	60		
30.	S30	65		
31.	S31	60		
32.	S32	60		
33.	S33	65		
34.	S34	65		
35.	S35	65		
36.	S36	65		
37.	S37	60		
38.	S38	50		
39.	S39	65		
Jumlah		2435	24 Orang	17 orang
Nilai rata-rata		62,4		
KKM		65		
% jumlah siswa tuntas		56%		
% jumlah siswa belum tuntas		44%		

Sumber data : SDN 011 Bengkong Sadai

Berdasarkan tabel hasil tes pelajaran IPA dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 22 orang atau 56% dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 17 orang atau 44%. Dari data hasil belajar IPA siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum dilakukan tindakan ke siklus I.

d. Refleksi Terhadap siklus I

Berdasarkan hasil diskusi peneliti, guru IPA dan observer maka dari hasil observasi yang dilakukan selama melakukan tindakan pada siklus pertama, proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik.

Aktivitas guru yang perlu diperbaiki pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran terutama dalam persentasi dikelas guru masih belum dapat menggunakan media visual berupa gambar dengan baik.
- 2) Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa. Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan merata-ratakan kemampuan siswa tiap team. Hal ini sulit dilakukan guru karena guru belum mengenal betul karakter setiap anak didik.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran kurang memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar. Dalam hal ini guru masih kurang penggunaan alat bantu visual berupa gambar sehingga masih belum dapat membantu wawasan siswa .

- 4) Guru masih kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan sendiri jawaban pertanyaan yang diajukan.
- 5) Guru terlalu aktif dibandingkan siswa yang harus menemukan gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.
- 6) Karena TGT ini masih baru dikenalkan dikelas, maka penjelasan oleh guru masih dirasa kurang dipahami siswa.
- 7) Guru masih kurang memperhatikan jalanya permainan pada setiap meja turnamen.
- 8) Guru masih kurang menjelaskan pengisian dari lembar skor permainan dan lembar rangkuman tim.

Dengan demikian pada siklus kedua guru harus memperhatikan kelemahan-kelemahan pada siklus I. Hal ini perlu diperhatikan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Setelah memperoleh data dari hasil penelitian siklus pertama, selanjutnya menyusun dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada siklus kedua. Adapun yang menjadi fokus perbaikan pada siklus kedua adalah kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru pada siklus pertama. Setelah menyusun RPP-2 (lampiran 3), lembar kegiatan (lampiran 6), lembar permainan (lampiran 7) dan lembar jawaban (lampiran 9), lembar pembagian meja turnamen (lampiran 13), lembar observasi guru (lampiran

20), lembar observasi siswa (lampiran 23), alat evaluasi untuk siklus II (lampiran 31). mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian maka dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II merupakan perbaikan hasil refleksi siklus pertama. Pelaksanaannya terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Adapun aktivitas dan hasil observasi pada masing-masing pertemuan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Siswa yang hadir pada pertemuan pertama siklus kedua berjumlah 39 orang. Indikator yang dipelajari pada pertemuan pertama siklus kedua adalah siswa dapat membedakan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka yaitu memberi salam, melakukan apersepsi dan motivasi kepada siswa serta menjelaskan kembali strategi pembelajaran masih menggunakan TGT. Mengingat siswa tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan pelajaran pada pertemuan pertama siklus II.

Kegiatan inti, yaitu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Menjelaskan hal-hal yang ingin diketahui siswa dengan menggunakan alat bantu visual berupa gambar binatang. Lebih memfokuskan lagi penggunaan media gambar di depan kelas. Dan membagikan beberapa

gambar kepada siswa disetiap tim. Mengulangi tiap informasi penting secara singkat. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menangkap gagasan utama dari subjek yang diberikan. Memberikan kesempatan siswa untuk mereview dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok atau tim belajar. Dimana satu kelompok terdiri dari 5 orang dan ada 1 kelompok yang terdiri dari 4 orang. Guru menjelaskan kepada siswa cara bekerja didalam tim. Guru bersama siswa menentukan nama dari masing-masing tim dan disetujui dengan huruf abjad yaitu tim A-H . Kemudian siswa bersama timnya mempelajari lembar kegiatan yang diberikan guru, dengan cara mengerjakan lembar kegiatan secara individu kemudian berdiskusi dan mencocokkan jawaban dari masing-masing anggota tim. Guru menekankan pada masing-masing tim agar tim saling bekerjasama dan tidak akan berhenti belajar sampai anggota tim mendapat nilai memuaskan.

Guru berkeliling kelas berpindah dari satu tim ke tim yang lain, memuji tim yang bekerja dengan baik, mendengarkan setiap tim berdiskusi, mengusahakan agar anggota tim bertanya pada teman satu timnya dan membimbing anggota tim untuk saling bekerja sama. Memberikan motivasi kepada tim bahwa tim yang baik akan dapat mengikuti dan memenangkan permainan Turnamen game tim. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab kembali

tentang soal dilembar kegiatan siswa secara berpasangan hingga mereka memahami.

Kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan pelajaran hari itu dan memberikan tes individu kepada siswa. Menginformasikan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan berikutnya.

2) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan kedua siklus kedua ini siswa kembali melakukan permainan turnamen seperti pada siklus sebelumnya. Pertemuan kedua siklus II siswa yang hadir yaitu 39 orang, seperti biasanya pada kegiatan awal guru menyampaikan salam, apersepsi dengan mengingatkan kembali pelajaran IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan indikator siswa dapat membedakan hewan berdasarkan jenis makanannya, guru menjelaskan kembali tentang permainan Turnamen Game Tim. Guru membagi penempatan siswa dalam 10 meja turnamen.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kepada siswa bahwa pada setiap meja turnamen adalah pesaing. Dimana mereka harus bersaing untuk mengumpulkan poin tertinggi. Poin-poin yang didapat siswa pada meja turnamen akan dikumpulkan untuk skor timnya. Tim yang mendapat skor tertinggi akan mendapat reward atau piagam penghargaan dari guru. Selanjutnya guru menjelaskan peraturan permainan dalam meja turnamen dengan memberikan contoh didepan kelas. Selanjutnya guru membagikan satu kotak kartu bernomor, satu lembar permainan dan satu lembar

jawaban. Siswa memulai permainan setelah ada tanda peluit dimulai secara bersama-sama. Guru memperhatikan jalannya prosedur permainan yang dilakukan siswa pada meja turnamen, guru mengatur waktu permainan dan kapan berakhirnya. Setelah permainan berakhir masing-masing siswa memegang kartu yang dimenangkan. Kemudian guru membagikan lembar skor game untuk diisi oleh masing-masing meja turnamen dengan menghitung kartu yang didapat dan menghitung poin turnamennya.

Selanjutnya guru memberi perintah untuk siswa mengumpulkan lembar skor permainan. Kemudian guru menyuruh siswa duduk bersama teman satu timnya. Guru memeriksa poin-poin pada lembar skor permainan. Lalu memindahkan poin-poin tersebut kelembar rangkuman tim, tambahkan seluruh skor anggota tim dan bagilah dengan jumlah anggota tim. Guru memberikan penghargaan bagi tim yang paling baik dan memberikan selamat bagi tim yang baik.

Kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan pelajaran dan memberikan evaluasi sumatif untuk mengetahui seberapa jauh siswa mendapatkan pengetahuan tentang materi pelajaran. Dimana diharapkan dapat dikembangkan pada kegiatan sehari-sehari.

c. Observasi

Guru bersama dua orang observer melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, sehingga diperoleh hasil pada lampiran 20. Observer pertama Ibu Machtar Yami bertugas mengamati aktivitas yang dilakukan guru dan memberikan penilaian sesuai dengan

kriteria yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Selain itu observer pertama juga memberikan saran kepada peneliti selaku guru dalam penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Turnamen Game Tim selama proses pembelajaran. Observer kedua Ibu Fadillah bertugas mengamati aktivitas siswa apakah siswa melakukan atau tidak setiap indikator pada lembar observasi. Observer kedua dapat juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas guru terhadap siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel IV.10

TABEL IV.10
Observasi Aktivitas Guru Siklus II (Pertemuan 1)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Dilakukan dengan					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru memberikan salam, apersepsi dan motivasi kepada siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif tipe turnamen game tim						5
2	Guru membagi siswa menjadi sejumlah team yang beranggotakan 4 siswa. Pastikan team memiliki jumlah yang sama dengan merata-ratakan kemampuan siswa tiap team.						3
3	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana bekerja didalam team.						5
4	Guru mengulangi tiap informasi penting secara singkat.						5
5	Guru menjelaskan materi pelajaran dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar						5
6	Guru memberikan banyak pertanyaan pada siswa untuk memberikan penilaian dan menjelaskan jawabanya.						4
7	Berpindah pada konsep berikutnya apabila siswa menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.						3
8	Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.						4
9	mempersiapkan siswa untuk bekerja pada tim dan memilih nama-nama tim dengan persetujuan dari siswa						5
10	Guru membagikan lembar kegiatan kepada masing-masing tim untuk dipelajari bersama						5
11	Guru menekankan pada setiap anggota tim akan pentingnya kerjasama didalam belajar						5
12	Guru memberikan pujian, bimbingan, dan perhatian kepada masing-masing tim.						5
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi dan bertanya jawab						4
14	Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa dan memberikan tes						5
15	Guru menginformasikan kegiatan berikutnya pada pertemuan selanjutnya						5
	Jumlah			6	16	45	67

Keterangan Kriteria Penilaian

5 = Sangat tinggi

1 = Sangat rendah

4 = Tinggi

3 = Cukup

2 = Rendah

Aktivitas yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus kedua ini ternyata telah menunjukkan kemajuan, secara umum pelaksanaan aktivitas guru telah berjalan sempurna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah RPP-2. Maka total skor observasi aktivitas guru pada setiap indikator dibagi dengan jumlah skor maksimum yaitu 75 sehingga angka persentase yang diperoleh yaitu

$$P = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$= 89\% .$$

Diketahui bahwa aktivitas yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus II berada pada kategori “Tinggi “ antara rentang 76%-89%.

Hasil observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru pada pertemuan kedua siklus kedua dapat dilihat pada tabel IV.11

TABEL IV.11
Observasi Aktivitas Guru Siklus II (Pertemuan 2)

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Dilakukan dengan					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, mengingatkan kembali materi pelajaran.						4
2	Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara bermain game akademik serta prosedurnya dan memberikan contoh atau simulasi dari permainan TGT didepan kelas						4
3	Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk memindahkan dan menyusun meja turnamen.						4
4	Guru membagikan lembar permainan, lembar jawaban, kotak kartu nomor dan lembar skor permainan pada tiap meja tim.						5
5	Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan.						5
6	Guru memperhatikan jalannya permainan TGT pada masing-masing meja turnamen						3
7	Guru mengatur , memfasilitasi dan menentukan akhir permainan						3
8	Pada akhir permainan guru meminta siswa untuk berhenti dan menghitung kartu mereka masing-masing dan mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor permainan.						4
9	Guru meminta siswa untuk kembali ke timnya masing-masing.						4
10	Guru merekognisi skor tim kedalam rangkuman poin tim bersama siswa dan mempersiapkan sertifikat tim						4
11	Guru memberikan penghargaan bagi tim yang sangat baik dan ucapan selamat bagi tim yang baik						4
12	Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan tes evaluasi						4
	Jumlah			6	36	10	52

Keterangan Kriteria Penilaian

5 = Sangat tinggi

4 = Tinggi

3 = Cukup

2 = Rendah

1 = Sangat rendah

Aktivitas guru pada pertemuan kedua pada siklus II ternyata menunjukkan kemajuan. Pelaksanaan aktivitas guru secara umum berjalan dengan sempurna.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua siklus II dapat dilihat proses pembelajaran mengalami peningkatan dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP-2. Hasil penjumlahan disetiap indikator berjumlah 48 dibagi dengan skor maksimum yaitu 60. Artinya persentase aktivitas guru mencapai

$$P = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$= 86\%.$$

Maka berdasarkan klasifikasi persentase yang diperoleh, maka aktivitas guru berada pada kategori “Tinggi” antara rentang 76%-89%.

Aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua siklus II mengalami perubahan kearah kemajuan dari siklus sebelumnya. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang disusun dalam RPP.

Kesempurnaan guru dalam mengajar pada penerapan strategi pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas kegiatan belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel IV.12

Keterangan aktivitas yang dilakukan siswa :

1. Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan motivasi dan penjelasan tentang TGT.
2. Siswa perhatian dan ingin tahu pada pelajaran yang disampaikan guru
3. Siswa dengan tenang berpindah ke tim yang sudah ditentukan oleh guru.
4. Siswa dapat mengulangi tiap informasi penting yang disampaikan guru.
5. Siswa perhatian dan dapat menjelaskan hal-hal yang dipelajari dengan memfokuskan pada alat bantu visual berupa gambar
6. Siswa siap dalam menjawab banyak pertanyaan yang diberikan guru.
7. Siswa dapat menangkap gagasan utama dari subjek pelajaran yang diberikan.
8. Siswa mengadakan review dan latihan-latihan tambahan dengan singkat.
9. Siswa bersiap-siap untuk bekerja pada tim
10. Siswa mendengarkan dan memperhatikan pada penjelasan guru tentang bekerja didalam tim dengan membahas aturan tim dan cara bermain TGT
11. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan lembar jawaban di masing-masing tim sesuai arahan dari guru.
12. Siswa berdiskusi tentang materi pelajaran dan saling bekerjasama dalam belajar
13. Siswa bertanya jawab dengan sesama teman satu timnya
14. Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan mengerjakan tugas
15. Siswa menerima dan perhatian pada informasi yang diberikan guru pada pertemuan berikutnya.

Hasil Observasi pada pertemuan pertama siklus II yang dilakukan ternyata berjumlah 513 dibagi dengan skor maksimum yaitu 585. berdasarkan jumlah tersebut dapat diketahui persentase aktivitas belajar siswa yaitu

$$P = \frac{513}{585} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Maka berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan ternyata aktivitas belajar siswa pada siklus kedua pertemuan pertama berada pada tingkat klasifikasi “Tinggi” yang berada pada rentang antara 76%- 89%.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel IV.13

Tabel IV.13
Observasi Aktivitas Siswa Siklus II (Pertemuan 2)

no	Nama Siswa	Aktivitas Belajar Siswa										JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	S1											6
2.	S2											8
3.	S3											9
4.	S4											9
5.	S5											10
6.	S6											10
7.	S7											10
8.	S8											8
9.	S9											9
10.	S10											8
11.	S11											9
12.	S12											8
13.	S13											10
14.	S14											10
15.	S15											8
16.	S16											9
17.	S17											8
18.	S18											9
19.	S19											8
20.	S20											9
21.	S21											8
22.	S22											8
23.	S23											9
24.	S24											8
25.	S25											8
26.	S26											8
27.	S27											10
28.	S28											10
29.	S29											10
30.	S30											9
31.	S31											10
32.	S32											10
33.	S33											9
34.	S34											9
35.	S35											9
36.	S36											9
37.	S37											8
38.	S38											7
39.	S39											9
	Murid yang aktif											342
	Kategori/Persentase											88%

Keterangan :

1. Siswa mendengarkan, merespon, dan memahami penjelasan guru
2. Siswa dapat memainkan permainan TGT sesuai prosedur yang dijelaskan guru
3. Siswa sportif, bertanggung jawab, bersaing secara sehat dan disiplin dalam memainkan turnamen
4. Siswa berusaha, bersemangat dan berani untuk menjawab soal-soal kuis turnamen.
5. Siswa mengikuti semua aba-aba dari guru.
6. Siswa mengumpulkan dan menuliskan poin yang didapat pada lembar skor permainan.
7. Siswa kembali ke timnya masing-masing setelah permainan berakhir
8. Siswa dengan jujur melaporkan poin yang didapat dan menuliskan pada lembar rangkuman tim.
9. Siswa termotivasi untuk belajar dan bersaing untuk mendapatkan penghargaan pada pelajaran selanjutnya.
10. Siswa dapat menyimpulkan pelajaran dan melakukan test

Hasil observasi pada pertemuan kedua siklus II yang dilakukan ternyata jumlah dari seluruh aktivitas yang dilakukan siswa setiap indikator yaitu 342 dibagi dengan skor maksimum 390. Berdasarkan jumlah tersebut dapat diketahui ternyata telah terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{342}{390} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Maka berdasarkan klasifikasi yang telah ditentukan ternyata pada siklus II pertemuan kedua berada pada tingkatan “Tinggi” diantara rentang 76% - 89%.

Kondisi aktivitas guru dan siswa tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yang telah dilakukan setelah proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel IV.14

TABEL IV.14
HASIL BELAJAR IPA SIKLUS II

NO	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar	Ketuntasan Kelas	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	S1	60		
2.	S2	65		
3.	S3	65		
4.	S4	65		
5.	S5	65		
6.	S6	65		
7.	S7	65		
8.	S8	65		
9.	S9	65		
10.	S10	65		
11.	S11	65		
12.	S12	60		
13.	S13	80		
14.	S14	80		
15.	S15	65		
16.	S16	65		
17.	S17	65		
18.	S18	65		
19.	S19	65		
20.	S20	65		
21.	S21	65		
22.	S22	65		
23.	S23	65		
24.	S24	65		
25.	S25	65		
26.	S26	65		
27.	S27	80		
28.	S28	65		
29.	S29	65		
30.	S30	65		
31.	S31	60		
32.	S32	60		
33.	S33	65		
34.	S34	65		
35.	S35	65		
36.	S36	65		
37.	S37	60		
38.	S38	60		
39.	S39	70		
jumlah		2555	33 orang	6 orang
Nilai rata-rata		66,1		
KKM		65		
% siswa yang tuntas		84%		
% siswa yang belum tuntas		16%		

Berdasarkan tabel hasil tes belajar IPA pada siklus II diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 65 ada 33 orang atau 84% dan siswa yang memperoleh nilai 65 ada 16 orang atau 16%. Dari data hasil belajar IPA pada siklus II menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I tindakan siklus II.

d. Refleksi Terhadap Siklus II

Hasil observasi selama melakukan tindakan pada siklus II, proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran, guru telah melakukan proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran TGT dengan baik pada kategori “Tinggi”.
- 2) Siswa dalam belajar telah menunjukkan aktivitas yang tinggi, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
- 3) Hasil belajar IPA yang telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil tes yang dilakukan pada siklus pertama.

C. Analisis Keberhasilan Tindakan

Untuk mengetahui tindakan dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen *Game Tim*, berguna untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang telah dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya maka perlu adanya analisis aktivitas yang dilakukan baik guru maupun siswa selama proses pembelajaran.

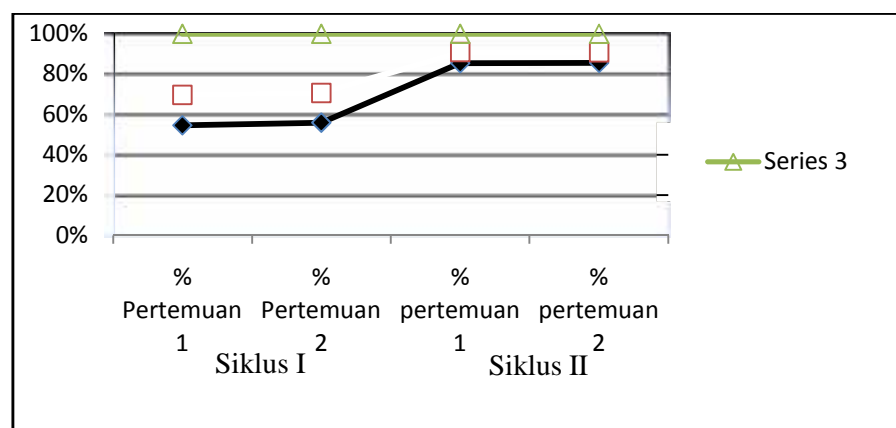
1. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan siswa pada siklus ke I dan siklus ke II dapat dilihat pada tabel perbandingan aktivitas guru dan siswa berikut:

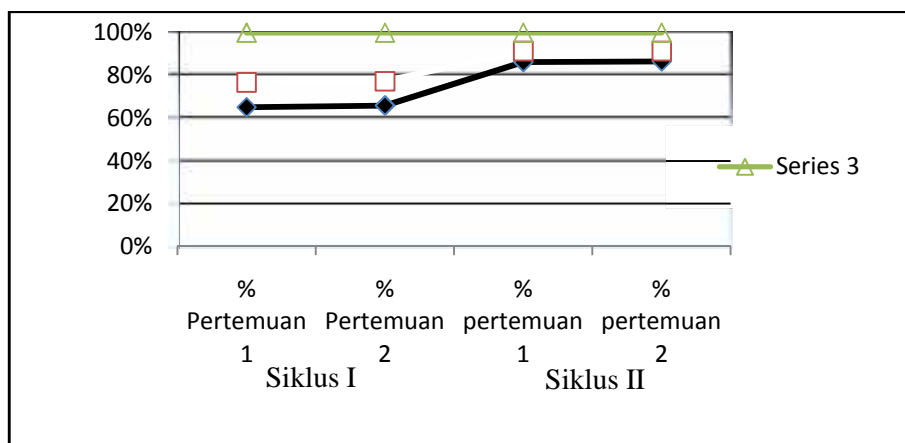
Tabel IV.15
Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa
dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen
Game Tim

NO	Hasil	Siklus I		Siklus II	
		% Pertemuan 1	% Pertemuan 2	% Pertemuan 1	% Pertemuan 2
1	Aktivitas Guru	56%	58%	89%	86%
2	Aktivitas Siswa	66%	67%	87%	88%

Untuk lebih jelas peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik IV.1
Peningkatan Aktivitas Guru



Grafik IV.2
Peningkatan Aktivitas Siswa

Dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Turnamen Game Tim yang dilakukan guru dengan benar maka siswa akan lebih aktif dalam belajar yang bermuara pada hasil belajar yang lebih baik.

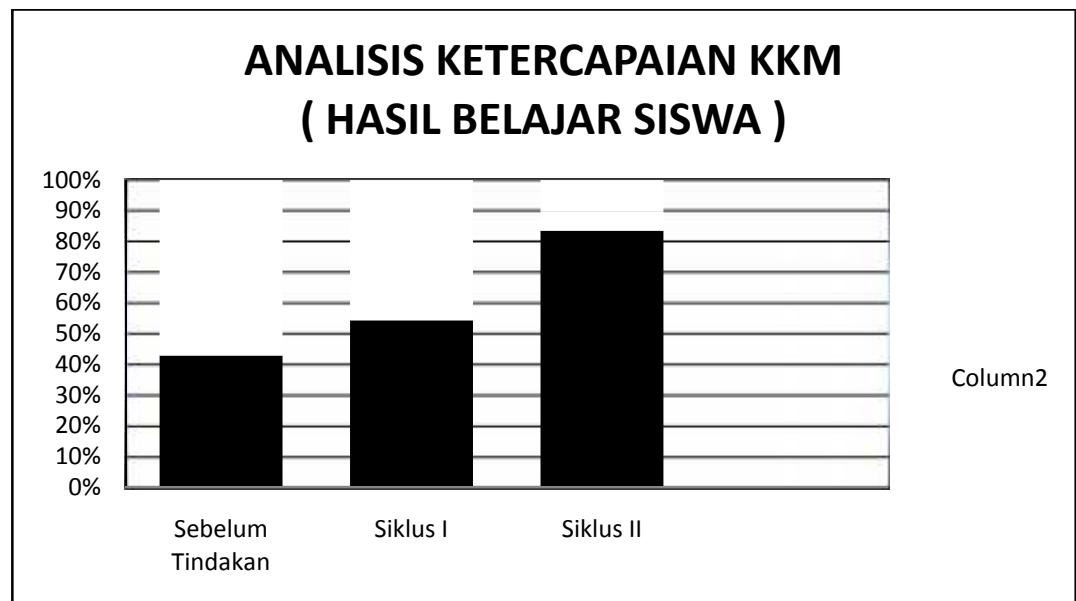
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II dilihat dari hasil belajar IPA siswa. Dengan melihat jumlah siswa yang mencapai KKM pada data sebelum dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II. Adapun perbandingan jumlah siswa yang mencapai KKM 65 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.16
Analisis Kriteria Ketuntasan Minimum

	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang mencapai KKM 65	17	22	33
% Jumlah siswa yang mencapai KKM 65	43%	56%	84%

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik IV.3
Analisis Kriteria ketuntasan Minimum

Berdasarkan analisis KKM tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Turnamen Game Tim.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisa data yang telah diteliti, maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai Kecamatan Bengkong Kota Batam melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim pada materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Tanpa tindakan diperoleh hasil belajar IPA siswa rata-rata dibawah KKM 65 sebanyak 22 orang dengan persentase 57 % dan dinyatakan belum tuntas. Sedangkan siswa yang tuntas pada pembelajaran tanpa tindakan dan diatas KKM 65 sebanyak 17 orang dengan persentase 43%. Sehingga belum tercapainya ketuntasan kelas sebanyak 75%.

Berdasarkan tabel hasil tes belajar IPA siswa dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 65 sebelum tindakan hanya 17 orang (43%) setelah siklus pertama meningkat hingga 22 orang atau 57%, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua lebih meningkat hingga mencapai 11 orang dan siswa yang mencapai KKM 65 pada siklus II berjumlah 33 atau sebesar 84%.

Berdasarkan uraian peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai Kecamatan Bengkong Kota Batam dapat ditingkatkan dengan penerapan Pembelajaran

Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim. Hasil analisis tindakan ini mendukung dugaan jika diterapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim dalam proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 011 Bengkong Sadai Kecamatan Bengkong Kota Batam.

Adapun kelemahan yang dialami selama proses pembelajaran pada penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim antara lain:

- 1) Sulitnya guru membagi kelompok berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, jumlah siswa dan etnik masing-masing siswa
- 2) Masih ada siswa yang memerlukan bimbingan dalam pelaksanaan permainan turnamen
- 3) Tidak semua siswa aktif dalam kelompok
- 4) Tidak semua siswa dapat bekerjasama didalam kelompok

Walaupun demikian tidak berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklusnya. Bahkan terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan peneliti, penulis memberi saran yang berhubungan dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Turnamen Game Tim dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Jika guru ingin menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT perlu mempersiapkan dengan baik dan matang segala sesuatunya sebelum memulai TGT sehingga permainan dapat berjalan sesuai dengan prosedur dan menyenangkan siswa.
2. Guru perlu lebih cermat dalam pemilihan materi pelajaran dan pembagian kelompok.